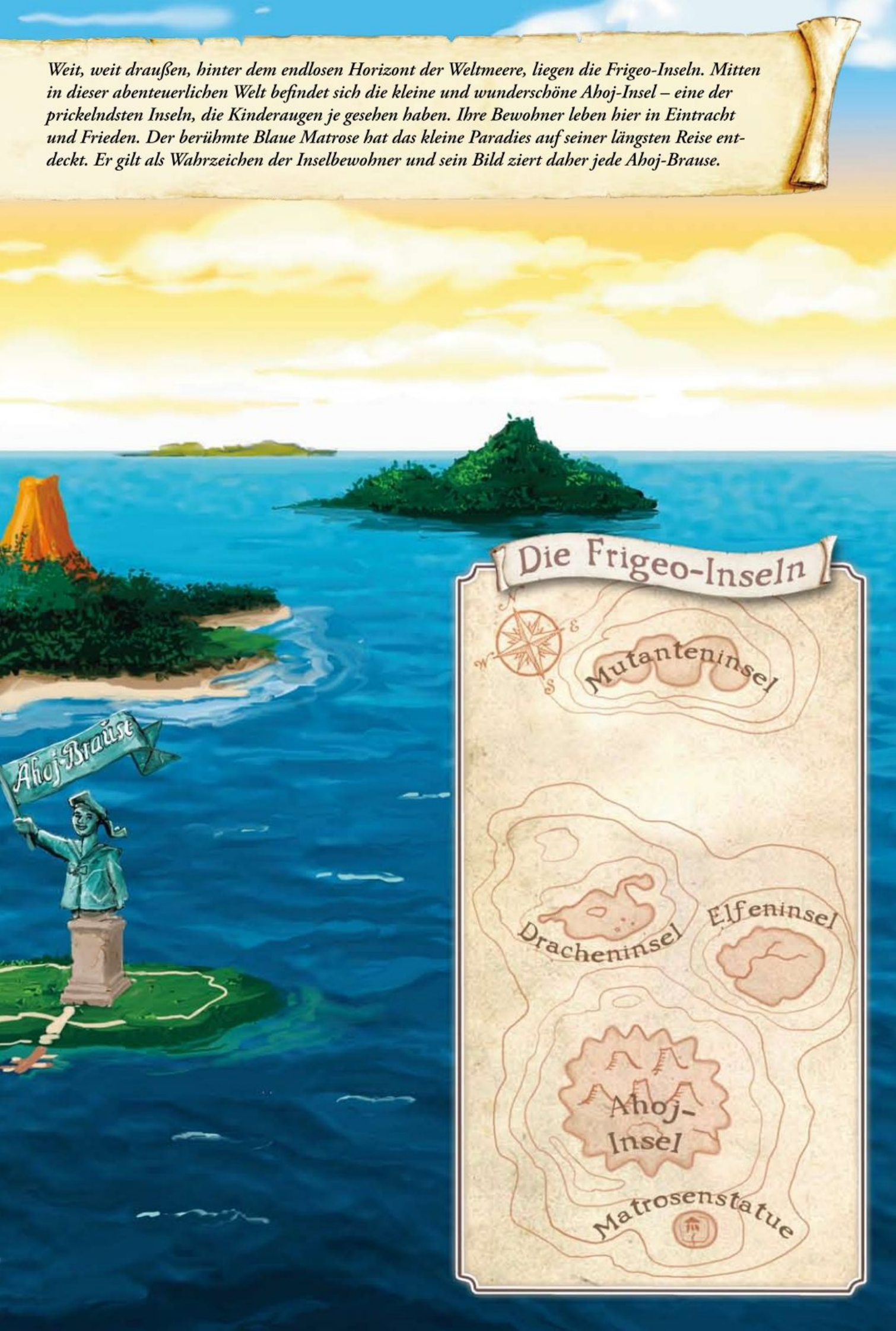
DAS GROSSE AHOJ-BRAUSE SAMMELALBUM

Ahoj-Brause

Der Kampf um die Waldmeisterschaft

Der Kampf um die
Waldmeisterschaft

Weit, weit draußen, hinter dem endlosen Horizont der Weltmeere, liegen die Frigeo-Inseln. Mitten in dieser abenteuerlichen Welt befindet sich die kleine und wunderschöne Ahoj-Insel – eine der prickelndsten Inseln, die Kinderaugen je gesehen haben. Ihre Bewohner leben hier in Eintracht und Frieden. Der berühmte Blaue Matrose hat das kleine Paradies auf seiner längsten Reise entdeckt. Er gilt als Wahrzeichen der Inselbewohner und sein Bild ziert daher jede Ahoj-Brause.



Waldmeister, Himbeere, Zitrone, Cola, Orange – die 5 mächtigen Vulkanberge bestimmen schon von Weitem die außergewöhnliche Landschaft der Ahoj-Insel. Seit Menschengedenken sprudelt prickelnde Ahoj-Brause aus den Kratern der felsigen Berge. Am Fuße eines jeden Vulkans wachsen unzählige Bäume oder Büsche mit den leckeren Früchten der jeweiligen Sorte. Der größte Berg ist der „Mount Waldmeister". Dieser liegt genau in der Mitte der Insel. Dort, und nur dort, gibt es die berühmte grüne Brause.

WALDEMAR MEISTER ist der Anführer der Ahojaner. Er besitzt magische Kräfte durch frische Brause aus dem Waldmeister-Vulkan. Er kann mit Pflanzen sprechen, sie dressieren und überall wachsen lassen.

BESONDERHEIT:
Er kann seine Größe verändern, wie es ihm passt.

Wenn er Himbeerbrause gegessen hat, kann **HIMBERT** aus seinen Armen beerenartige Kugeln schießen und damit alle möglichen Gegenstände bauen.

BESONDERHEIT:
Wenn er sich ärgert, wachsen aus seinem Rücken Dornen wie aus einem Himbeerstrauch.

JOHNNY MIXXER hat sein mobiles Mixlabor immer dabei. Damit kann er immer alle Mischungen aus den verschiedenen Brausesorten herstellen.

BESONDERHEIT:
Sein genialer Brause-Zaubertrank verleiht außergewöhnliche Kräfte.

DIE AHOJA

Hier leben die Ahojaner – ein gastfreundliches und herzliches Völkchen. Gemeinsam sorgen sie dafür, dass es für jeden genug Ahoj-Brause gibt. Sie sind friedlich, aber trotzdem mit guten Verteidigungswaffen ausgestattet. Und das ist auch gut so, denn bisher hat es noch keine der dunklen Mächte geschafft, die Ahoj-Insel zu erobern und die Brause in Gefahr zu bringen.

ORANGELLA besitzt ein magisches Kleid aus Orangenschalen. Mit den Schalen kann sie ihre Arme verlängern und als Lianen benutzen.

BESONDERHEIT:
Mit den Orangenschalen kann sie auch Bösewichte fesseln.

Zitronella **ZITTY** wird schnell sauer und kriegt dann ihren gefürchteten Zitronenblick, der jeden, der sie ärgert, zusammenschrumpfen lässt.

BESONDERHEIT:
Mit ihrem Zitronenschirm kann sie ätzende Tropfen verschießen.

M.C. COLE DOGG, der Rapper, hat eine magische Sonnenbrille, die er nie absetzt. Seine Sprühdose hat Geheimtinte, die nur er durch seine Brille sehen kann.

BESONDERHEIT:
Er kann extrem schnell reden und rappt seine Feinde in die Flucht.

NER

Eines Tages dringt die Kunde der einzigartigen Waldmeister-Brause auch in das ferne Kapertanien. Hier leben die berüchtigten schwarzen Piraten. Üble Halunken, Saufbolde und gefährliche Messerstecher. Allen voran Käpt'n Bodo Freibeuter und sein berüchtigter Kumpan Anker Ede mit seiner rauen Gefolgschaft, der grausamen Muskel-Truppe. Gemeinsam mit verbündeten dunklen Mächten aus anderen Welten schmieden sie einen heimtückischen Plan!

Der größte Feind der Ahojaner: **KÄPT'N BODO FREIBEUTER**. Schon zum Frühstück isst er rohe Seeigel – komplett mit den Stacheln. Seine Wutausbrüche sind gefürchtet.

BESONDERHEIT:
Er ist allergisch gegen Brausepulver, will es aber trotzdem stehlen.

SCHORSCH, der Walfänger, war wegen Meuterei 20 Jahre lang auf einer einsamen Insel ausgesetzt, wo es nur Steine gab. Seitdem ist er nicht mehr ganz richtig im Kopf.

BESONDERHEIT:
Mit seiner Harpune trifft er immer noch fast jedes Ziel.

Keiner weiß, wo **ANKER EDE** herkommt und wie er richtig heißt. Keiner weiß, warum er auf dem Schiff ist, denn er kann gar nichts und ist immer seekrank.

BESONDERHEIT:
Er hat einen Anker auf den Bauch tätowiert, und darum bleibt er an Bord.

Die schwarzen Piraten

In einer Flaschenpost kündigen die Bösewichte die Waldmeisterschaft an, die über die künftige Herrschaft der Ahoj-Insel entscheiden soll. Die Regeln sind einfach: Fünf auserwählte Ahojaner sollen sich im sportlichen Duell gegen fünf grausame Piraten behaupten. Welchem Team es gelingt, als Erstes den Gipfel des Waldmeister-Vulkans zu erreichen, entscheidet die Waldmeisterschaft für sich. Dem Gewinner winkt uneingeschränkte Macht über die gesamten Waldmeister-Brause-Vorräte der Welt.

BUBU ist ein haitianischer Zombie. Er spricht und denkt nicht. Er kann auch kaum etwas sehen. Dafür ist er unglaublich stark.

Besonderheit:
KURT, der verzauberte Totenkopf auf der Piratenflagge. Er spricht und denkt für Bubu.

CHANG-WU hat bei den asiatischen Meistern alle Kampfsportarten studiert.

BESONDERHEIT:
Er kann alle Kung-Fu-Stellungen, bekommt aber immer einen Krampf, daher ist er harmlos.

Karl-Heinz
GONZALES MAIERLE
ist Schwabe, konnte aber nur in Mexiko Messerstecher werden.

BESONDERHEIT:
Er stach nur in See, um sich auf Barbados ein Häusle zu bauen.

Und so türmen sich in diesen Tagen weitab vom freudigen und emsigen Treiben auf der Ahoj-Insel am Horizont dunkle Wolken auf. Langsam fliegen die Bösewichte in großen und seltsamen Gefährten über die noch ruhige See und werfen bedrohliche Schatten auf das Meer. Hoch über dem Segel des Piratenschiffes kreist das Radianer-Raumschiff. Das Böse ist auf dem Vormarsch. Allen voran die skrupellosen Radianer unter der Herrschaft von General Zorr.

GENERAL ZORR wurde auf einen Gefängnisplaneten verbannt. Dort war die Schwerkraft so groß, dass er sich verflüssigt hat.

BESONDERHEIT:
Er kann durch sämtliche Ritzen fließen, aber mit einem Schwamm aufgesaugt werden.

ADJUTANT ZORG ist das böse Gehirn der Radianer-Mannschaft. Immer an seiner Seite: sein grausliches Haustier **MODERO**, die bissige Weltraumassel.

BESONDERHEIT:
Er heckt immer finstere Pläne und böse Zaubereien aus.

ZWIESEL ZWUK, der erste Offizier, hat einen schwer zu kontrollierenden Flughelm, weil seine Beine zu dünn und schwach sind, um ihn zu tragen.

BESONDERHEIT:
Er ist sehr heimtückisch, bösartig und ehrgeizig.

Die Radi

Die weltweiten Waldmeister-Vorräte sind in Gefahr! – Eigentlich konnten sich Zorr und der Piratenkapitän Bodo Freibeuter noch nie ausstehen. Gemeinsame Kämpfe haben sie dennoch geführt. Und beide wissen genau, dass sie ohne den anderen keinerlei Chance gegen die Ahojaner hätten. Daher haben sich die beiden auch diesmal verbündet. Natürlich hegen beide bereits den Plan, den anderen auszuschalten, wenn die Waldmeisterschaft einmal gewonnen ist.

ERWIN XP-368 ist einer der Klonzwillinge, die als Fuß- oder Radsoldat auf dem Radianer-Raumschiff dienen.

BESONDERHEIT:
Nicht besonders schlau, aber unheimlich stark.

ERWIN XP-369 ist der andere Klonzwilling, für ihn gilt das Gleiche wie für seinen Bruder.

BESONDERHEIT:
Er hat noch einen Hilfsmotor.

aner

ZONGOR ZURBRIGGEN
ist der schnellste Radianer. Er bastelt ständig an seinem Speedmotor herum.

BESONDERHEIT:
Er brennt darauf, auf den kurvigen Serpentinenstraßen der Ahoj-Insel zu fahren.

Doch unsere Freunde lassen sich von der Flaschenpost und der Nachricht über den angekündigten Kampf um die Waldmeisterschaft nicht einschüchtern. Der Wettkampf wird fieberhaft vorbereitet – sicherheitshalber werden die benachbarten Völker als Verstärkung hinzugerufen. Zuerst rufen die Ahojaner die hochintelligenten Brause-Elfen hinzu.

MALIKA RANI ist die Anführerin der Elfen. Sie repräsentiert die Elfeninsel nach außen und kennt sich aus mit Diplomatie und Politik.

BESONDERHEIT: Sie kann ein bisschen zaubern und reitet gern auf ihrer Gottesanbeterin durch das Elfendorf.

WALTRAUT pflanzt Kräuter, Heilpflanzen und schreibt Gedichte in der Grillensprache.

BESONDERHEIT: Sie trägt ihre Gedichte mit Bongotrommeln vor und schlägt damit alle in die Flucht.

MELUSINE, die Modedesignerin. Sie trägt immer Ketten und hat alle möglichen Sachen in ihre wirren Haare geflochten.

BESONDERHEIT: Sie kann Perlen und Glitzersteine, Schere und Nadel als Waffen einsetzen.

DIE BRAUS ELFE

Schon zu Zeiten des berühmten Blauen Matrosen hatten die Taktiken und Werkzeuge der Brause-Elfen den Ahojanern selbst bei schwierigen Verteidigungskämpfen aus der Patsche geholfen. Daher vertraut auch Waldemar Meister immer noch auf die vielen Talente des Nachbarvölkchens. Die Elfen sind also auch bei den Vorbereitungen der großen Waldmeisterschaft mit dabei.

PHILODENDRA wollte ursprünglich Piratin werden. Sie ernährt sich von seltsamen Wurzeln, die die anderen niemals essen würden.

BESONDERHEIT: Ihren großen Diamantohrring kann sie gut als Werkzeug oder Waffe einsetzen.

USCHI war ein ganz normales Kind. Sie wurde zur Elfe, als sie ein Glas Ahoj-Brause über die Gamekonsole schüttete.

BESONDERHEIT: Sie ist ein technisches Genie und baut allerlei Apparate, die das Leben erleichtern.

THUSNELDA ist Meisterin im Französisch-Trickfliegen und regelmäßige Siegerin im 25-fachen Höhenlooping-Wettbewerb.

BESONDERHEIT: Sie verschwendet viel Zeit darauf, ihr Spiegelbild im Teich zu bewundern.

Die schwarzen Piraten haben sich einen weiteren Verbündeten mit ins Boot geholt: Dr. M.! Einst Schüler des berüchtigten Dr. Frankenstein, hat sich Dr. M. über dunkelste Kanäle die Mittel für sein Labor beschafft. Seit Jahren baut er hier an seinen eigenen Mutanten, um mit ihnen die Weltherrschaft zu erlangen und den Inhalt auf sämtlichen Fernsehkanälen durch Klingeltonwerbung

DIE MIESEN

DR. M ist ein ehemaliger Schüler von Dr. Frankenstein und baut deshalb im Labor an seiner eigenen Mutantenarmee. Auf seinem Transportschlitten fährt er von früh bis spät durch sein Labor.

BESONDERHEIT:
Per Knopfdruck kann er ihn blitzschnell in ein Amphibienfahrzeug verwandeln und damit auch über Wasser fahren.

MEDUSA ist die Anführerin der Mutanten und rechte Hand von Dr. M. Sie ist hinterlistig und sehr gefährlich.

BESONDERHEIT:
Ihre fleischfressenden Haarschlangen sind äußerst bissig.

MANNI MAUERBRECHER
ist ein bösartiger Schlägertyp mit einem halbmechanischen Dampfhammerarm.

BESONDERHEIT:
Er kann harte Felsen zerschlagen, ist aber rostanfällig.

zu ersetzen. Denn ihm gehört eine der größten Klingeltonfirmen der Welt. Käpt'n Bodo Freibeuter hat ihm viel Macht versprochen, wenn er seine Miesen Mutanten bei der Waldmeisterschaft mit auf den Vulkan schickt. Sie sollen den Ahojanern aus dem Hinterhalt Fallen stellen und sie zur Not mit fiesen Tricks vom Sieg abbringen.

MUTANTEN

Martin Mickrich, der von allen aber nur **DER SCHLEIMER** genannt wird, ist ein übler Streber. Sein Schweiß ist ein zäher, glitschiger Schleim, in den er sich einhüllt.

BESONDERHEIT:
Er bringt mit seinem Schleim seine Gegner zum Ausrutschen.

Max **MONDBUBI** Mehlsack kann sich zu einer Kugel aufblasen und alles plattwalzen, was ihm in die Quere kommt.

BESONDERHEIT:
Wenn er gepiekt wird, zischt er ab wie ein losgelassener Luftballon.

MUFFEL MARTA hat immer schlechte Laune. Wenn sie will, strahlt sie schwarze Wellen aus, die aus jedem, der in ihre Nähe kommt, ein trostloses, deprimiertes Häufchen Elend machen.

BESONDERHEIT:
Sie deprimiert ihre Umwelt.

Die Drachenechsen sind die sympathischsten Ungetüme des Planeten. Sie wohnen direkt auf der Nachbarinsel der Ahojaner. Gutmütig und verlässlich sind sie für die Bewohner der Ahoj-Insel bereits seit Generationen wichtige Verbündete. Vor allem wenn es um das Feiern von Partys geht. Denn hierfür sind sie berühmt. Genauso berüchtigt aber sind die Drachenechsen auch dafür, dass sie keinen Spaß verstehen, sobald jemand sich gegen ihre Freunde stellt. Und genau das weiß

Der Oberdrache **DRAGUMIR** leidet darunter, dass er kein Feuer spucken kann, und versucht seit Jahrhunderten, es mit Fernkursen der Feuerspucker-Uni zu lernen. Bislang reicht es aber lediglich zu ein paar Rauchwölkchen.

BESONDERHEIT:
Ist sehr schlau und daher für Waldemar Meister ein guter Ratgeber.

Wegen ihres langen Halses ist **DRULLA DRULLALA** sozusagen der Ausguck auf der Dracheninsel. Sie warnt, wenn Gefahr droht.

BESONDERHEIT:
Sie kann Feuer spucken und dient deshalb auch als Leuchtturm.

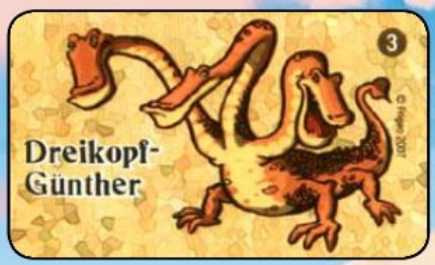
DROMPF sagt nicht viel und frisst den ganzen Tag, und was er nicht gleich essen kann, vergräbt er.

BESONDERHEIT:
Er kann tolle Löcher graben, in die dann jeder reinfällt.

Die Drach

Waldemar Meister. Deshalb bezieht er die Drachenechsen schon früh in den Kampf gegen die schwarzen Piraten, die Radianer und die Miesen Mutanten mit ein.

Alle Helden sind bereit – jetzt bist Du dran! Der große Kampf um die Waldmeisterschaft kann beginnen. Auf in den Kampf: www.ahoj-brause.de



DREIKOPF-GÜNTHER lebt etwas abgeschieden in einer Höhle und spricht mit sich selbst. Seine drei Köpfe sind nie einer Meinung und streiten daher immer.

BESONDERHEIT:
Die drei Köpfe diskutieren ihre Feinde in die Flucht.

MECKER heißt eigentlich nur so, weil er ziemlich komisch lacht. Und das tut er oft.

BESONDERHEIT:
Er weiß immer weiter, wenn sonst keiner weiterweiß.

ISHIRO ist ein japanischer Dickdrache, der beim Niesen aus Versehen immer Feuer spuckt. Weil er Angst hatte, Häuser anzuzünden, ist er auf die felsige Dracheninsel ausgewandert.

BESONDERHEIT:
Er hat unheimlich viel Kraft und weiß manchmal nicht, wohin damit.

enechsen

AHOJ, IHR HELDEN, SEID IHR BEREIT?

Und jetzt bist Du dran! Mach mit bei der bundesweiten Waldmeisterschaft. Für Dich als ausgewählten Kämpfer gilt es nun, so schnell wie möglich den gefährlichen Hindernispfad hinauf zum großen Waldmeister-Vulkan zu überwinden.

Das ist nicht ganz einfach: Kämpfe Dich durch dunkle Höhlen, dichten Dschungel, rutschige Schleimhänge und spiegelnde Eisfelder bis hinauf zum fernen Gipfel des Mount Waldmeister. Natürlich haben sich die schwarzen Piraten und ihre Kumpanen etwas einfallen lassen, um den Kampf mit fiesen Tricks zu beeinflussen.

Beim großen Ahoj-Online-Game kannst Du den Kampf gegen die Eindringlinge mit entscheiden! Die Besten gewinnen fantastische Preise. Das Spiel kannst Du auf www.ahoj-brause.de spielen.

Die Sticker zur Waldmeisterschaft findest Du in jedem gemischten 10er-Pack Ahoj-Brause.

(Von März bis September 2007)

Ahoj-Brause
Frigeo

www.ahoj-brause.de